

Konami®

SUPER COBRA

SUPER COBRA

©1983 Konami

TM

HOW TO PLAY	page	2
MODE D'EMPLOI	page	8
SPIELANLEITUNG	seite	14
RESUMEN DEL JUEGO	página	20
COME SI GIOCA	pagina	26

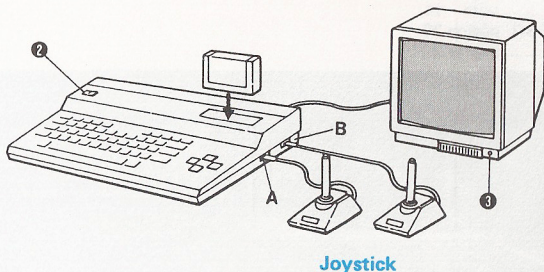


MSX

Preparations

First make sure that your computer and your video monitor are hooked up correctly. Refer to the instruction manual of your computer to make the appropriate connections.

- ❶ ROM cartridge (insert the cartridge with the picture side facing you)



1. Make sure that your computer is switched OFF, then insert the ROM cartridge as shown in the illustration. Make sure that the cartridge is inserted all the way in and makes complete contact.

2. Switch on your computer

3. Switch on the TV monitor and tune to the channel which will display the computer-generated image.

This game can be played with optional joysticks. Connect the joystick leads to terminals A and B of your computer before you begin to play.

How to play

1. Select the number of players and the method of controlling the game.

1 PLAYER WITH JOYSTICK .. Press key number "1" on your computer keyboard

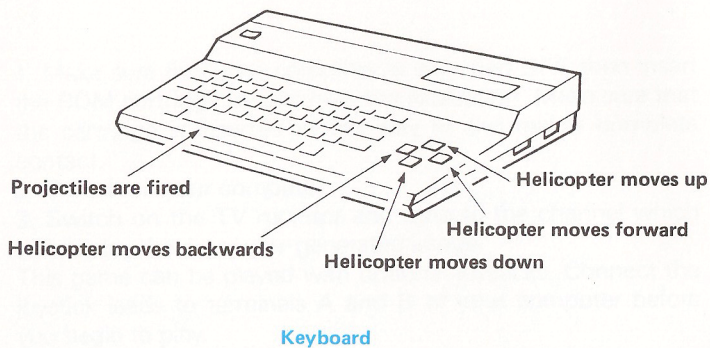
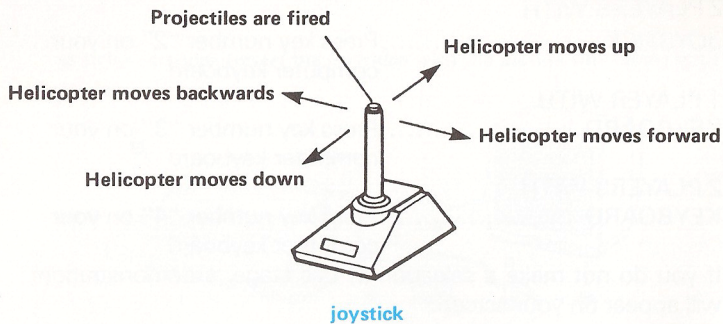
2 PLAYERS WITH JOYSTICK Press key number "2" on your computer keyboard

1 PLAYER WITH KEYBOARD Press key number "3" on your computer keyboard

2 PLAYERS WITH KEYBOARD Press key number "4" on your computer keyboard

If you do not make a selection at this stage, a demonstration will appear on your screen.

2. The action is controlled as follows:

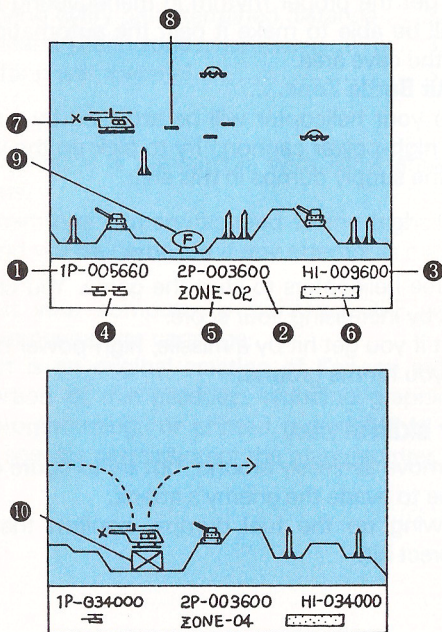


3. Progression of the game

Evade enemy attack by moving the helicopter up and down, backward (left) and forward (right).

An enemy attack in your airspace can be countered by firing projectiles and dropping bombs.

You can replenish your fuel supply during the battle by blasting a fuel tank on the ground; this will permit you to stay in action. Should you run out of fuel, you will automatically drop to the ground.



- ① Score for player No. 1
- ② Score for player No. 2
- ③ World record score
- ④ Number of players remaining
- ⑤ Zone number
- ⑥ Remaining fuel
- ⑦ Helicopter (controlled by player)
- ⑧ Projectiles and bombs fired and dropped by helicopters
- ⑨ Fuel tank
- ⑩ War material

ZONE 1: Mutant Territory.....

This is the area where strange beings, the mutants, live. They attack the helicopter by jumping unexpectedly up at it.

If you can skillfully evade and destroy the enemy and keep on course for a specified distance, you will make it to Zone 2.

ZONE 2: UFO Territory.....

UFOs attack your helicopter.

ZONE 3: Underground Cave Territory.....

If you can get the proper rhythm in maneuvering the helicopter, you will be able to make it past the automatically dropped missiles in the cave area.

ZONE 4: Air Battle Zone.....

In this area your helicopter will be attacked by air-to-air missiles and a high-power cannon. Try to pick up the war materiel located in the supply dumps in this area.

Rules

You get three helicopters to start the game. You can get more helicopters by increasing your score.

You are out if you get hit by a missile, high-power cannon, or a UFO, or if you hit the ground.

Hints for skillful play

Don't just move aimlessly around, but try to figure out the best places to be to evade the enemy's attack.

When blowing up the fuel dumps, confirm that you have scored a direct hit.

Scoring

Points for direct hits: Mutants	100 points
Missiles and	
Drop-Missiles	50 points
UFOs	100 points
High-Power	
Cannons	50 points
Fuel tanks	points
Points by flying every predetermined distance	10 points
Points by clearing each zone	1,500 points
Points by lifting war materiel	3,000 points

Caution

This ROM cartridge is compatible with MSX standard computer systems.

This ROM cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be damaged if any attempt is made to open or disassemble it.

Be sure that your computer is switched OFF when either inserting or removing the cartridge.

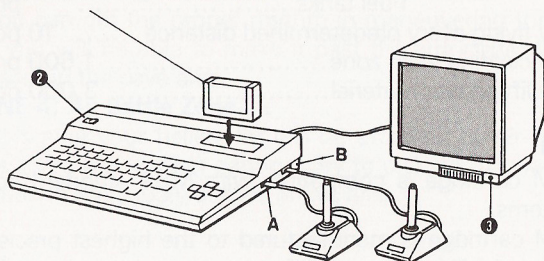
This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. No portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material shall be copied without the specific permission of the manufacturer.

©1983 Konami

Préparatifs

Vérifier d'abord que l'ordinateur et que l'écran vidéo sont correctement branchés. Voir le mode d'emploi de l'ordinateur pour faire les branchements adéquats.

- ❶ Cartouche de jeu ROM (installer la cartouche en orientant vers soi le côté portant une illustration)



Lever de commande

1. S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Ensuite, installer la cartouche de jeu ROM comme indiqué dans le schéma. Vérifier que la cartouche est bien enfoncée et que le contact est bon.
2. Mettre l'ordinateur sous tension.
3. Mettre le moniteur de télévision sous tension et syntoniser l'appareil sur le canal affichant l'image produite par l'ordinateur. On pourra utiliser en option d'autres leviers de commande. Raccorder alors les câbles des leviers aux bornes A et B de l'ordinateur, ceci avant de commencer à jouer.

Comment jouer

1. Choisir le nombre de joueurs et la méthode de contrôle de jeu.

1 JOUEUR AVEC LEVIER DE CONTROLE...

Appuyer sur la touche no. 1 du clavier de l'ordinateur

2 JOUEURS AVEC LEVIER DE CONTROLE...

Appuyer sur la touche no. 2 du clavier de l'ordinateur

1 JOUEUR AVEC CLAVIER...

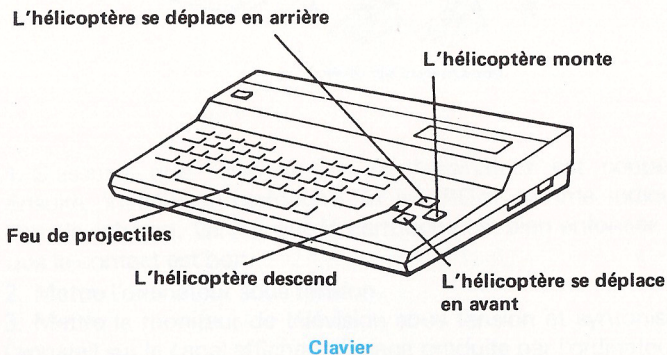
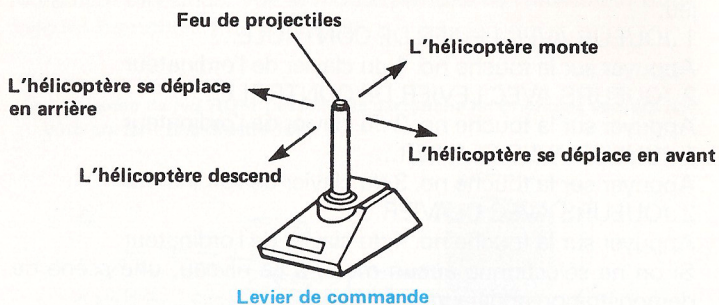
Appuyer sur la touche no. 3 du clavier de l'ordinateur

2 JOUEURS AVEC CLAVIER...

Appuyer sur la touche no. 4 du clavier de l'ordinateur

Si on ne sélectionne aucun mode à ce niveau, une scène de démonstration apparaîtra sur l'écran.

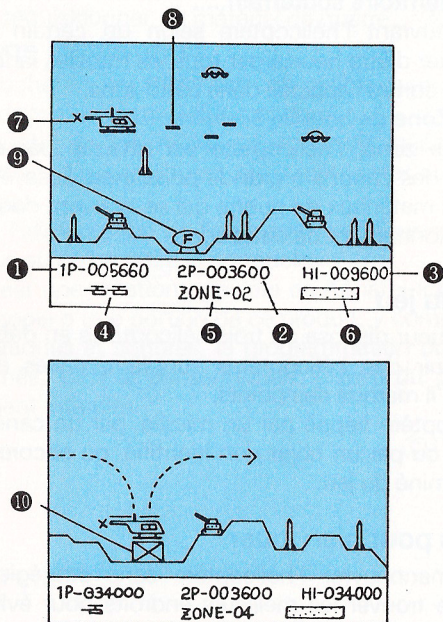
2. Le contrôle des mouvements de l'hélicoptère est le suivant:



3. Progression du jeu

Esquiver l'attaque de l'ennemi en déplaçant l'hélicoptère de haut en bas ou vice versa et d'avant (droite) en arrière (gauche) ou vice versa.

Toute attaque d'un ennemi dans sa zone spaciale peut être bloquée en tirant des projectiles et en lâchant des bombes. On pourra refaire son plein en carburant pendant la bataille en faisant sauter un réservoir de carburant au sol; on pourra ainsi demeurer en action. Si on est à cours de carburant et que le plein n'est pas refait, l'hélicoptère chutera automatiquement au sol.



- ① Points marqués par le joueur no. 1
- ② Points marqués par le joueur no. 2
- ③ Record mondial
- ④ Nombre de joueurs restants
- ⑤ Numéro de zone
- ⑥ Quantité de carburant restant
- ⑦ Hélicoptère (contrôlé par le joueur)
- ⑧ Projectiles tirés et bombes jetées par les hélicoptères
- ⑨ Réservoir de carburant
- ⑩ Matériaux de guerre

ZONE 1: Territoire des mutants.....

C'est dans cette zone que se trouvent étranges créatures, les mutants. Ils attaquent les hélicoptères en leur sautant subitement dessus.

Si on parvient à esquiver adroitement et à détruire l'ennemi, tout en maintenant son cap sur une certaine distance, on pourra atteindre la zone 2.

ZONE 2: Territoire des objets volants non identifiés.....

Dans cette zone, des objets non identifiés attaquent les hélicoptères.

ZONE 3: Territoire souterrain.....

En manoeuvrant l'hélicoptère selon un certain rythme, on pourra éviter d'être heurté par tous les missiles lancés automatiquement contre l'appareil dans cette zone.

ZONE 4: Zone de bataille aérienne.....

Dans cette zone, l'hélicoptère est attaqué par des missiles aériens et des canons à grande puissance. Essayer de réquisitionner les matériaux de guerre qui se trouvent dans les dépôts d'approvisionnement de cette zone.

Règles du jeu

Chaque joueur dispose de trois hélicoptères en début de jeu. Il peut obtenir des hélicoptères supplémentaires au fur et à mesure qu'il marque des points.

Tout hélicoptère frappé par un missile, par un canon à grande puissance ou par un objet non identifié, ou encore heurtant le sol, est éliminé du jeu.

Conseils pour bien jouer

Ne pas manoeuvrer l'hélicoptère sans stratégie défensive. Essayer de trouver les meilleurs endroits pour éviter les attaques des ennemis.

Avant de faire exploser un dépôt de carburant pour refaire le plein, bien ajuster son tir afin d'être certain de toucher le dépôt en question.

Marquage des points

Points pour un tir réussi

Mutants	100 points
Missiles et missiles tombés	50 points
Objets non identifiés	100 points
Canons de grande puissance	50 points
Dépôts de carburant	? points

Points marqués à chaque fois

qu'on vole une distance déterminée 10 points

Point pour quitter chaque zone indemne 1500 points

Points pour réquisitionner du matériel de guerre .. 3000 points

Précautions d'utilisation

Cette cartouche de jeu ROM est compatible avec les ordinateurs répondant à la norme MSX standard.

Cette cartouche de jeu ROM est dotée de mécanismes de haute précision. Ne pas l'ouvrir ou la démonter au risque de l'endommager.

Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.

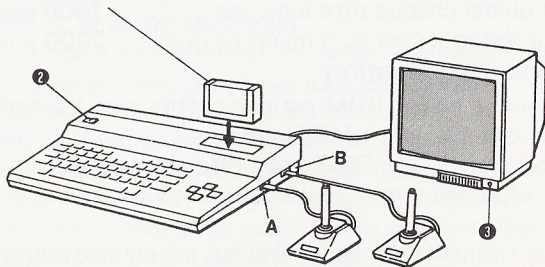
Ce produit est une création originale de Konami Industry Co., Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur, est strictement interdite.

©1983 Konami

Vorbereitungen

Achten Sie darauf, daß Ihr Computer und Ihr Video-Monitor richtig angeschlossen sind. Die Anweisungen für den richtigen Anschluß entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung für den Computer.

- ① ROM-Kassette (Setzen Sie die Kassette so ein, daß die Abbildung darauf zu Ihnen weist.)



Joystick

1. Achten Sie darauf, daß der Computer ausgeschaltet ist. Setzen Sie dann die Kassette ein, wie in der Abbildung gezeigt. Prüfen Sie, ob die ROM-Kassette richtig eingelegt ist und Kontakt hat.
2. Schalten Sie den Computer ein.
3. Schalten Sie den Fernseh-Monitor ein und schalten Sie ihn auf den Kanal, der das Bild überträgt, das vom Computer gesendet wird.

Dieses Spiel kann mit zwei Joysticks gespielt werden. Stecken Sie diese im Computer an den Anschlüssen A und B ein, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

Wie wird gespielt?

1. Spielerzahl und Steuerungsmodus wählen.

1 SPIELER MIT JOYSTICK.....

Drücken Sie Taste Nummer "1" des Steuerpultes!

2 SPIELER MIT JOYSTICK.....

Drücken Sie Taste Nummer "2" des Steuerpultes!

1 SPIELER MIT STEUERPULT.....

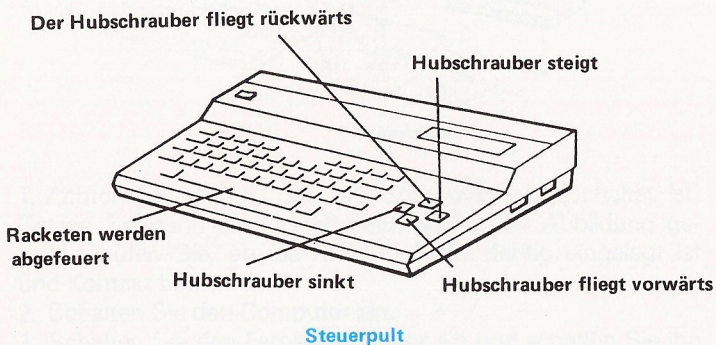
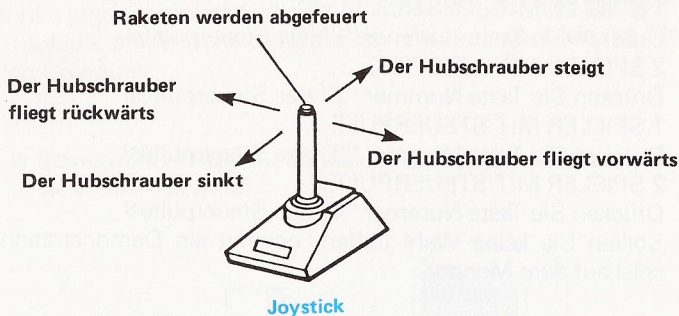
Drücken Sie Taste Nummer "3" des Steuerpultes!

2 SPIELER MIT STEUERPULT.....

Drücken Sie Taste Nummer "4" des Steuerpultes!

Sollten Sie keine Wahl treffen, beginnt ein Demonstrationsspiel auf dem Monitor.

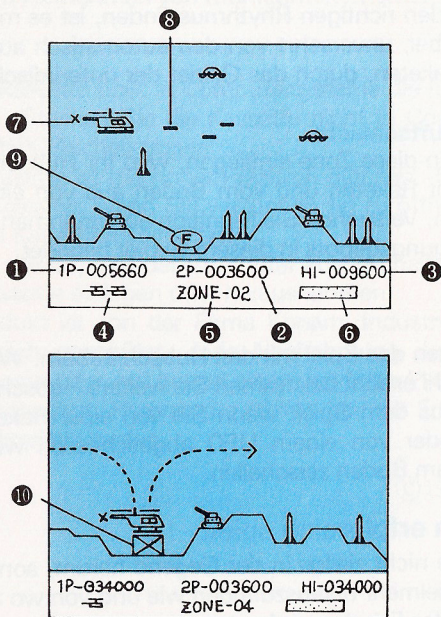
2. Gesteuert wird wie folgt:



3. Spielgedanke

a) Weichen Sie feindlichen Angriffen aus, indem Sie den Hubschrauber steigen oder sinken lassen, vorwärts (rechts) oder rückwärts (links) fliegen lassen. Ein feindlicher Angriff in Ihrem Luftraum kann mit Hilfe von Raketen und Bomben abgeblockt werden.

Ihren Treibstoffvorrat können Sie während der Schlacht auffüllen, indem Sie einen der Treibstofftanks auf dem Boden zerstören. Sie können dadurch weiter im Spiel bleiben. Wenn Ihnen der Treibstoff ausgeht, stürzt der Hubschrauber ab.



- ① Punktzahl: Spieler 1
- ② Punktzahl: Spieler 2
- ③ Rekord-Punktzahl
- ④ Zahl der verbliebenen Spieler
- ⑤ Nummer der Zone
- ⑥ Kraftstoffanzeige
- ⑦ Hubschrauber (gesteuert von Spieler)
- ⑧ Zahl der abgefeuerten Raketen und abgeworfenen Bomben
- ⑨ Treibstofftank
- ⑩ Munition

ZONE 1: Land der Mutanten.....

Es handelt sich um ein Gebiet, in dem seltsame Lebewesen, die Mutanten, hausen. Sie springen ganz unerwartet in die Luft, um den Hubschrauber, der Ihr Land überfliegt, anzugreifen. Wenn es Ihnen gelingt den Angriffen auszuweichen, den Feind zu zerstören und Ihre Flugroute über eine gegebene Strecke hin einzuhalten, dann erreichen Sie die Zone 2.

ZONE 2: UFO-Gebiet.....

Der Hubschrauber wird von UFOs angegriffen.

ZONE 3: Unterirdische Höhlen.....

Wenn Sie den richtigen Rhythmus finden, ist es möglich, den Hubschrauber, unversehrt von den automatisch auf ihn abgefeuerten Raketen, durch das Gebiet der unterirdischen Höhlen zu steuern.

ZONE 4: Luftschlacht.....

Wenn Sie in diese Zone einfliegen, wird Ihr Hubschrauber aus der Luft mit Raketen und vom Boden aus von einer Kanone beschossen. Versuchen Sie Munition aufzunehmen, die sich in den Versorgungsdepots in diesem Gebiet befindet.

Regeln

Sie beginnen das Spiel mit drei Hubschraubern. Wenn sich Ihre Punktzahl erhöht bekommen Sie weitere Hubschrauber. Sie sind aus dem Spiel, wenn Sie von einer Rakete, von der Kanone, oder von einem UFO abgeschossen werden, oder wenn Sie am Boden zerschellen.

Wie man erfolgreich spielt

Fliegen Sie nicht ziellos in der Gegend herum, sondern versuchen Sie vielmehr herauszufinden wie und von wo aus Sie den Angriffen des Feindes am besten entgegen.

Wenn Sie einen Treibstofftank zerstören, achten Sie darauf, daß es ein Volltreffer wird.

Punkte

Punkte für Volltreffer von: Mutanten	100 Pkt.
Raketen aller Art	50 Pkt.
UFOs	100 Pkt.
Kanonen	50 Pkt.
Kraftstofftanks	? Pkt.

Punkte beim Erreichen

der vorgegebenen Flugstrecke	10 Pkt.
Punkte beim Erobern einer Zone	1500 Pkt.
Punkte beim Aufnehmen von Munition	3000 Pkt.

Achtung

Diese Spielkassette paßt in Computersysteme die für MSX geeignet sind. Stecken Sie die Kassette nicht in Computer, die nicht das MSX-Zeichen tragen.

Die Spielkassette ist mit hoher Präzision gefertigt. Sie beschädigen die Kassette, wenn Sie versuchen sie zu öffnen. Behandeln Sie die Kassetten sorgfältig!

Achten Sie darauf, daß der Computer ausgeschaltet ist, wenn Sie eine Kassette einlegen oder herausnehmen.

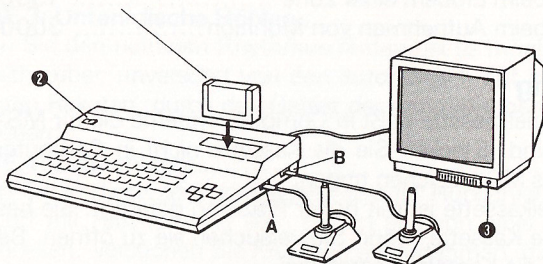
Dieses Produkt ist von der Firma Konami Industry Co., Ltd. patentrechtlich geschützt. Jede Nachahmung durch Video- oder Fotokopie oder auf irgend einem anderen Wege ist strafrechtlich untersagt. Programme dürfen nur mit Erlaubnis des Herstellers kopiert werden.

©1983 Konami

Preparaciones

Asegúrese de que su ordenador y su monitor de video están conectados correctamente. Consulte el manual de instrucciones del ordenador para hacer las conexiones adecuadas.

- ① Cartucho ROM (inserte el cartucho con la ilustración mirando hacia usted)



Mando para juegos

1. Asegúrese de que la alimentación de su ordenador está desconectada y luego inserte el cartucho ROM tal como muestra la ilustración. Asegúrese de que se ha introducido el cartucho hasta el fondo y de que hace contacto completo.
2. Conecte la alimentación de su ordenador.
3. Conecte la alimentación de su monitor de TV y sintonice el canal en el que aparecerá la imagen generada por el ordenador. Puede jugar este juego con mandos opcionales para juegos. Conéctelos a los terminales A y B de su ordenador antes de empezar a jugar.

Forma de jugar

1. Seleccione el número de jugadores y el método para controlar el juego.

1 JUGADOR CON MANDO PARA JUEGOS...

Pulse la tecla número "1" en el teclado de su ordenador

2 JUGADORES CON MANDO PARA JUEGOS...

Pulse la tecla número "2" en el teclado de su ordenador

1 JUGADOR CON TECLADO...

Pulse la tecla número "3" en el teclado de su ordenador

2 JUGADORES CON TECLADO...

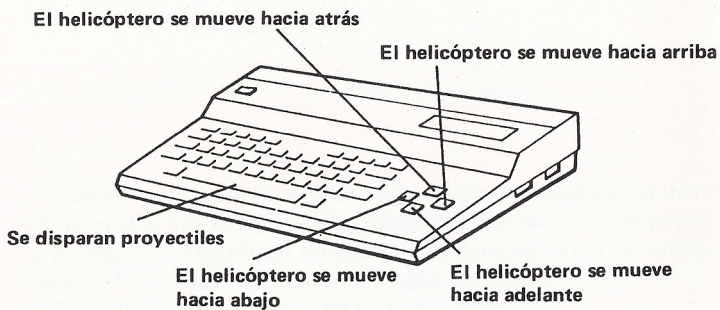
Pulse la tecla número "4" en el teclado de su ordenador

Si no hace una selección en esta etapa, empezará una demostración en la pantalla.

2. La acción se controla de la forma siguiente:



Mando para juegos



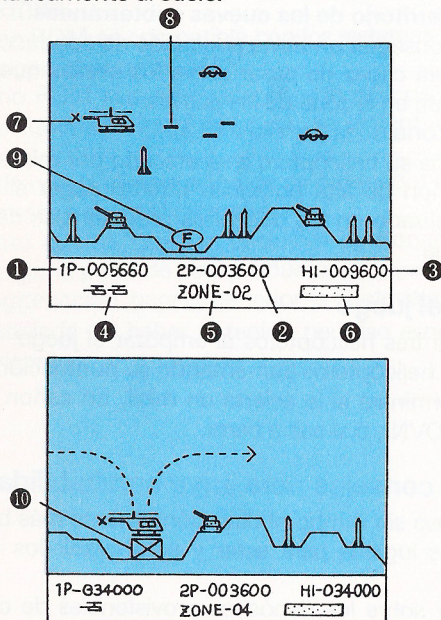
Teclado

3. Progresión del juego

Escape del ataque del enemigo moviendo el helicóptero hacia arriba, hacia abajo, hacia atrás (izquierda) y hacia adelante (derecha).

El ataque del enemigo en su espacio aéreo puede ser combatido disparando proyectiles y dejando caer bombas.

Puede rellenar su suministro de combustible durante la batalla disparando a un tanque de combustible en el terreno: esto le permitirá seguir en acción. Si se le acabara el combustible, caerá automáticamente al suelo.



- ① Puntuación para el jugador N° 1
- ② Puntuación para el jugador N° 2
- ③ Puntuación de record mundial
- ④ Número de jugadores que permanecen en el juego
- ⑤ Número de zona
- ⑥ Combustible restante
- ⑦ Helicóptero (controlado por el jugador)
- ⑧ Proyectiles y bombas disparados y dejados caer por los helicópteros
- ⑨ Depósito de combustible
- ⑩ Material de guerra

ZONA 1: Territorio de los mutantes.....

Se trata del área en la que viven unos extraños seres humanos, los mutantes. Estos atacan al helicóptero saltando inesperadamente hacia él.

Si puede evadir con habilidad y destruir al enemigo, siguiendo su curso durante una distancia especificada, podrá llegar a la zona 2.

ZONA 2: Territorio de los OVNIS (objetos volantes no identificados).....

Los OVNIS atacan su helicóptero.

ZONA 3: Territorio de las cuevas subterráneas.....

Si puede conseguir un ritmo adecuado de conducción del helicóptero, será capaz de pasar sobre los misiles que caen automáticamente en la zona de las cuevas.

ZONA 4: Zona de la batalla aérea.....

En esta zona su helicóptero será atacado por misiles aire-aire y por un cañon de alta potencia. Intente coger el material de guerra localizado en los depósitos provisionales de suministro de esta zona.

Reglas del juego

Dispone de tres helicópteros al empezar el juego. Puede conseguir más helicópteros aumentando su puntuación.

El juego terminará si le acierta un misil, un cañon de alta potencia, un OVNI, o si cae a tierra.

Algunos consejos para jugar con habilidad

No se mueva sin rumbo ni dirección; intente más bien adivinar los mejores lugares para estar y para evadir los ataques del enemigo.

Al disparar sobre los depósitos provisionales de combustible, confirme que ha conseguido un tiro certero.

Puntuación

Puntos por tiros certeros

Mutantes.....	100 puntos
Misiles y caída de misiles.....	50 puntos
OVNIS.....	100 puntos
Cañones de alta potencia.....	50 puntos
Depósitos de combustible.....	? puntos
Puntos por volar cada distancia predeterminada	10 puntos
Puntos por salir indemne de cada zona.....	1.500 puntos
Puntos por coger material de guerra.....	3.000 puntos

Precauciones

Este cartucho ROM es compatible con los sistemas de computadora que sigan las normas MSX.

Este cartucho ROM está fabricado con normas de la más alta precisión y quedará inutilizable si se intenta abrirlo o desmontarlo.

Asegúrese de que la alimentación de su ordenador está desconectada al meter o sacar el cartucho.

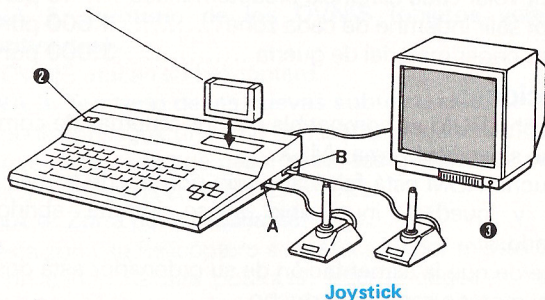
Este producto es una creación exclusiva de Konami Industry Co., Ltd. Ninguna parte de este producto, incluyendo gráficos, sonido, programación para ordenador o materiales impresos podrá ser copiada sin haber obtenido permiso específico para ello del fabricante.

©1983 Konami

Preparativi

Assicuratevi innanzitutto che il computer e il video siano collegati correttamente. Vedere in proposito il manuale delle istruzioni del computer.

- ❶ Cartuccia ROM (da inserire con la parte con la figura rivolta verso se stessi)



1. Assicuratevi che il computer sia spento e inserite quindi la cartuccia ROM come mostrato nell'illustrazione. Assicuratevi che la cartuccia sia inserita a fondo e che il contatto sia saldo.

2. Accendete il computer.

3. Accendete il televisore e sintonizzatelo sul canale che riceve le immagini generate dal computer.

Questo gioco può essere giocato con i joystick opzionali. Collegare i fili dei joystick ai terminali A e B del computer, prima di iniziare a giocare.

Regole del gioco

1. Selezionare il numero di giocatori e il metodo di controllo del gioco.

1 GIOCATORE CON JOYSTICK..... Premete il tasto numero 1 della tastiera del computer.

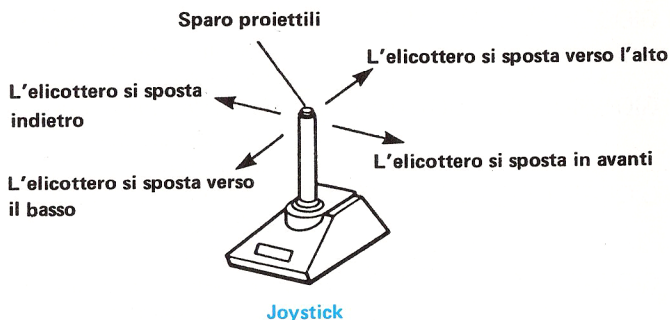
2 GIOCATORI CON JOYSTICK..... Premete il tasto numero 2 della tastiera del computer.

1 GIOCATORE CON LA TASTIERA ... Premete il tasto numero 3 della tastiera del computer.

2 GIOCATORI CON LA TASTIERA ... Premete il tasto numero 4 della tastiera del computer.

Se, a questo momento, non eseguite nessuna selezione, sul video appare un programma di dimostrazione.

2. L'azione del gioco viene controllata nel modo seguente:

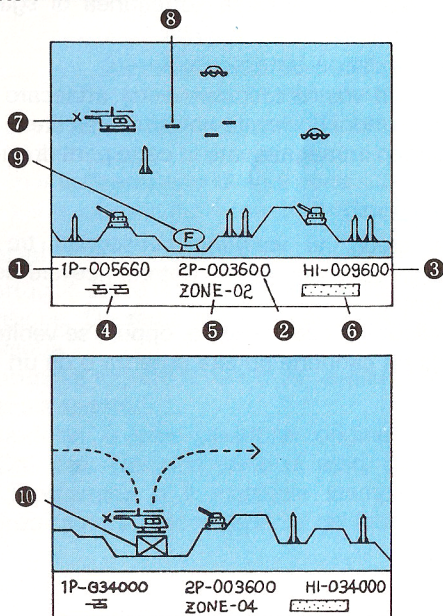


3. Sviluppo del gioco

Cercate di sottrarvi all'attacco del nemico spostando l'elicottero verso l'alto, il basso, in avanti (destra) e indietro (sinistra).

Per contrattaccare alla violazione del vostro spazio aereo da parte del nemico, potete ricorrere a proiettili e bombe.

Potete rifare la vostra scorta di carburante nel corso del combattimento facendo saltare un deposito di carburante al suolo. Ciò vi permette di continuare la vostra azione. Se doveste rimanere senza carburante, il vostro elicottero cadrebbe automaticamente al suolo.



- ① Punteggio giocatore n. 1
- ② Punteggio giocatore n. 2
- ③ Punteggio record mondiale
- ④ Numero giocatori rimanenti
- ⑤ Numero zona
- ⑥ Carburante rimanente
- ⑦ Elicottero (comandato dal giocatore)
- ⑧ Proiettili sparati e bombe sganciate dagli elicotteri
- ⑨ Serbatoio carburante
- ⑩ Materiale bellico

ZONA 1—Territorio dei mutevoli:

In questa zona vivono degli strani esseri: i mutevoli.

Attaccano improvvisamente gli elicotteri, saltando inaspettatamente su di essi.

Se riuscite a sfuggire ai loro attacchi e a distruggerli, continuando sul vostro percorso, arriverete alla zona 2.

ZONA 2—Territorio degli UFO:

Anche gli UFO attaccano il vostro elicottero.

ZONA 3—Territorio sotterraneo:

Se saprete manovrare l'elicottero con la necessaria destrezza, riuscirete a passare oltre l'area sotterranea di sganciamento automatico dei missili.

ZONA 4—Zona di combattimento aereo:

In questa zona il vostro elicottero verrà attaccato dai missili aria-aria e da cannoni di elevata potenza. Cercate di recuperare il materiale bellico immagazzinato in certe parti di questa zona.

Regole del gioco

All'inizio del gioco, vi vengono consegnati tre elicotteri. Aumentando il vostro punteggio, potrete ricevere degli elicotteri supplementari.

Se il vostro elicottero cade al suolo, oppure se venite colpiti da un missile, da un cannone ad alta potenza o da un UFO, siete squalificati.

Suggerimenti

Non spostate il vostro elicottero a caso, per sfuggire al nemico; cercate piuttosto di scoprire quale è il luogo migliore per mettervi quanto più al sicuro possibile.

Quando fate saltare un serbatoio di carburante, controllate se avete fatto centro.

Punteggio

Punti per colpo al centro	Mutevoli	100 punti
	Missili e sgancia missili	50 punti
	UFO	100 punti
	Cannone alta potenza	50 punti
	Serbatoio carburante	? punti

Punteggio per il superamento di ogni distanza

 prefissata punti

Punteggio per la liberazione di ogni zona

Punteggio per la raccolta del materiale bellico

Attenzione!

Questa cartuccia ROM è un prodotto fabbricato con la massima precisione. Qualsiasi tentativo di aprirla o smontarla la danneggerebbe.

Prima di inserire e togliere la cartuccia, assicuratevi sempre che il computer sia spento.

Questo prodotto è una creazione originale della Konami Industry Co., Ltd. Nessuna parte di esso, inclusi i grafici, il suono, il programma o il materiale stampato, può essere copiato senza l'autorizzazione esplicita del fabbricante.

©1983 Konami

Konami®

RC705-X04

Printed in Japan